Gincana Municipal de Taquari 2026

REGULAMENTO

1.0 – Da Promoção e dos Objetivos:

1.1.: A **Gincana Municipal de Taquari 2026** é uma promoção da Prefeitura Municipal de Taquari, e será realizada no município de Taquari/RS e tem os seguintes objetivos:

1.1.1.: Promover a integração e a socialização da comunidade taquariense, através de atividades culturais, desportivas e educacionais para o fortalecimento de valores que fizeram e fazem da cidade um lugar bom de viver.

1.1.2.: Ter na Comunidade a força viva motivadora para fazer acontecer todas as possibilidades da cidade promovendo uma competição alegre, e saudável.

1.1.3.: Promover a inter-relação das habitantes do município.

1.1.4.: Fortalecer o verdadeiro espírito de solidariedade, na busca de soluções conjuntas, do apaziguamento das relações e, especialmente, assumir o papel de verdadeira e efetiva liderança.

1.1.5.: Sensibilizar as lideranças da comunidade para a importância cultural do evento.

1.1.6.: Incentivar as manifestações artísticas e culturais no município de Taquari.

1.1.7.: Propiciar lazer, possibilitando a prática de atividades físicas e cognitivas a solidariedade e, a divulgação e inclusão dos participantes nos programas do município.

2.0 – A Gincana:

2.1.: A Gincana Municipal de Taquari 2026 será realizada no dia 22 de novembro com a realização do Domingo Esportivo, e nos dias 28 e 29 de novembro de 2026 com o intensivo de tarefas, no município de Taquari/RS.

2.2.: Para a realização desta gincana, a Prefeitura Municipal de Taquari, denominada de contratante, transfere a organização da gincana para a Blackout – Gincanas e Eventos, de Taquara/RS, denominada de contratada.

2.3.: A Blackout estabelecerá sua sede durante a gincana em local a ser definido e informado no site oficial da Blackout, o qual será denominado de QG Central. O seu acesso durante o período da gincana ficará sob controle exclusivo da Blackout.

2.4.: O site oficial da Blackout encontra-se no endereço www.equipeblackout.com.

2.4.1.: O site é o principal canal de comunicação entre a organizadora e as equipes participantes. Desta forma cabe às equipes monitorá-lo constantemente;

2.4.2.: A Blackout poderá fazer o uso de seu e-mail oficial, blackout.gincanas@gmail.com, grupo oficial da Gincana no WhatsApp, e mídias sociais da Blackout para repassar instruções às equipes, como também, informações, alteração de tarefas ou quaisquer outros itens que se julguem necessário.

2.5.: O horário oficial da gincana encontra-se no site https://www.horariodebrasilia.org/.

3.0 – Das Inscrições e QG:

3.1.: As equipes participantes da Gincana Municipal de Taquari 2026, deverão se inscrever em uma única categoria, a de concorrentes. A equipe que desejar participar da Gincana deverá preencher a ficha de inscrição e enviá-la preenchida para o e-mail blackout.gincanas@gmail.com até o dia **08/11/2026**, juntamente com os documentos solicitados.

3.1.1.: Juntamente à Ficha de Inscrição e demais documentos, à equipe deve encaminhar o Regulamento da Gincana assinado digitalmente por no mínimo um dos líderes da equipe.

3.2.: A equipe deverá nomear **cinco** membros maiores de 18 anos, os quais serão chamados de LÍDERES, conforme listagem abaixo.
LÍDER GERAL: A equipe deverá nomear CINCO líderes, maiores de 18 anos. Os líderes serão os representantes oficiais da equipe junto à Blackout durante a execução de todas as modalidades de tarefas e assuntos pertinentes a gincana;

3.2.1.: Para fins de comprovação, junto a Ficha de Inscrição devem ser anexados RG, CNH, ou Carteira de Trabalho de cada um dos líderes da equipe.

3.2.2.: Em caso da necessidade de substituição de um dos membros escolhidos para as Lideranças, a equipe deverá solicitar junto a Blackout, através de seu email constante na Ficha de Inscrição, e encaminhado para o email blackout.gincanas@gmail.com a qual avaliará o pedido;
3.3.: Para participação na Gincana, a equipe deverá enviar também, uma lista em PDF para o email blackout.gincanas@gmail.com contendo o número mínimo de 15 (quinze) integrantes conforme listagem contida no anexo 1, até o dia 19/11/2026, podendo posteriormente ser atualizada via e-mail até o dia 26/11/2026.

3.3.1.: A equipe poderá ter quantos integrantes julgar necessário, sendo que a participação na gincana NÃO será limitada apenas aos integrantes da lista. Demais integrantes e apoiadores poderão participar e cumprir as tarefas da gincana, exceto em casos que a tarefa especifique o contrário.
3.4.: Não serão aceitas inscrições de equipes com nomes que atentem à moral e aos bons costumes, ou seja, formados por siglas políticas.
3.5.: Cada equipe deverá possuir uma sede que, a partir de agora, será denominada de QG. O mesmo deverá estar localizado no município de Taquari e deverá ter especificado o seu endereço na Ficha de Inscrição da equipe, podendo ser alterado posteriormente (se necessário), devendo ser informado através do email oficial.
3.6.: O QG utilizado pela equipe, assim como sua estrutura, localização, acessos e segurança é de inteira responsabilidade da equipe participante.
3.7.: A Blackout terá pleno acesso aos QGs das equipes durante a gincana. Estando os seus integrantes identificados para acesso aos mesmos.

4.0.: Das Equipes e Participantes:

4.1.: Todos os líderes das equipes deverão estar devidamente identificados durante toda a gincana com a utilização mínima de crachá contendo o nome e/ou apelido e a palavra “LÍDER” e/ou“LÍDER GERAL” que especifique sua equipe, salvo em casos que sejam dispensados pela Blackout;
4.2.: Os participantes da gincana são totalmente responsáveis por suas atitudes e deverão respeitar as normas e leis de trânsito, bem como as leis civis e penais;
4.3.: Na simples participação no evento, os participantes estarão de acordo em ter o uso da sua imagem utilizado em todo e qualquer material de divulgação da Contratante e da Blackout.
4.4.: A participação das equipes na presente gincana possui caráter exclusivamente recreativo, cultural e competitivo, não configurando, em nenhuma hipótese, relação de consumo entre as equipes, agremiações, e seus participantes e a organização do evento (Blackout). Por isso, as equipes inscritas são consideradas meras competidoras, não se enquadrando nos conceitos de consumidor ou fornecedor, nos termos do Código de Defesa do Consumidor.
Dessa forma, a organização do evento não presta serviços ou fornece produtos às equipes participantes com finalidade comercial, inexistindo vínculo jurídico de natureza consumerista, afastando-se, por conseguinte, a aplicação das normas previstas no referido diploma legal.

5.0.: Dos Veículos Concorrentes:

5.1.: A responsabilidade civil pelo veículo, utilizado pela equipe e seus participantes, ou qualquer dano que o mesmo venha a provocar a si ou a terceiro, multa e outras punições será de responsabilidade do proprietário, estando a Prefeitura Municipal de Taquari, e a Blackout isentas de qualquer responsabilidade.

6.0 – Das Tarefas e Soluções:

6.1.: A Blackout – Gincanas e Eventos poderá se fazer do uso de diversos meios de comunicação para repassar instruções ou dicas, tais como site, Grupo Oficial no WhatsApp, página oficial no Facebook, página oficial no Instagram, entre outros.
6.2.: As tarefas poderão ser divulgadas apenas uma única vez, cabendo às equipes estarem atentas à divulgação das mesmas.
6.3.: O período de divulgação de tarefas será previamente divulgado a todas as equipes através do site oficial equipeblackout.com.

DOMINGO ESPORTIVO: Dia 22 de novembro de 2026.
GINCANA - Tarefas Gerais: dias 28 e 29 de novembro de 2026.

6.3.1.: Em caso de instabilidade no site, a Blackout poderá optar por alterar a forma de divulgação das tarefas da Gincana sempre que julgar necessário.

6.4.: A pontuação das tarefas irá variar de acordo com o nível de dificuldade das mesmas.

6.5.: Poderão ser necessários diversos recursos técnicos para a resolução das tarefas, cabendo às equipes tê-los à sua disposição.

6.6.: Será adotado o alfabeto de 26 letras para a resolução das tarefas.

6.7.: Será adotado o dicionário eletrônico de Português da Michaelis (https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/) como fonte de referência. Contudo, a Blackout não se responsabiliza por eventuais indisponibilidades dos mesmos durante a gincana.

6.8.: Algumas tarefas antecipadas poderão ser cumpridas/executadas, tanto parcialmente, quanto em sua totalidade, fora dos limites municipais do município de Taquari/RS, limitando-se ao território nacional, obedecendo o mapa de risco fornecido pela Contratante.

6.9.: Nenhuma tarefa será impossível de ser solucionada.

6.10.: Para apresentação, entrega ou cumprimento de tarefas do setor DIVERSAS e/ou demais setores que exijam documento de identificação, serão aceitos os seguintes documentos, originais e válidos: Carteira de Identidade (RG), Carteira de Identidade Nacional (CIN – física ou digital), Carteira Nacional de Habilitação (CNH – física ou digital), Passaporte e Carteira de Trabalho e Previdência Social (CTPS – física).

6.10.1.: Crianças menores de 12 (doze) anos incompletos (até o dia anterior ao seu aniversário) poderão apresentar Certidão de Nascimento (original ou cópia autenticada), salvo quando a própria tarefa estabelecer critério diverso.

6.10.2.: Conforme o Decreto Federal nº 10.977/2022, o Registro Geral (RG) será aceito até 28 de fevereiro de 2032, desde que esteja em bom estado de conservação e possibilite a perfeita identificação de seus dados.

6.10.3.: Documentos solicitados em tarefas do setor DIVERSAS, poderão estar dentro do prazo de validade ou vencidos, salvo casos onde conste na tarefa informação contrária a este item.

6.10.4.: As tarefas do setor DIVERSAS poderão estabelecer exigências específicas quanto aos documentos aceitos, forma de apresentação, critérios de validação e demais condições para seu cumprimento, prevalecendo sempre as disposições constantes no enunciado da tarefa.

6.10.5.: As tarefas que exigirem documentos digitais, vídeos ou fotos, devem ser entregues exclusivamente por meio digital, através do Google Drive, sendo vedada sua impressão para entrega física. As equipes deverão observar integralmente os procedimentos constantes no Anexo 2 – Procedimentos para Entrega Digital – Setor DIVERSAS, o qual passa a integrar este regulamento para todos os fins.

6.10.6.: Sempre que houver dúvida fundamentada quanto à autenticidade, integridade ou veracidade de qualquer documento apresentado, a organização poderá solicitar contraprova ou qualquer outro meio de comprovação que julgar necessário. A não apresentação da comprovação solicitada, no prazo estabelecido, implicará na invalidação do documento e na aplicação das penalidades previstas neste regulamento.

6.10.7.: Integrantes com mais de 60 anos e/ou menos de 12 anos, não serão solicitados em tarefas presenciais no intervalo entre 23h00 do dia 28/11 e 06h00 do dia 29/11/2026.

6.10.8.: A Blackout, poderá reter temporariamente documentos e/ou itens apresentados pelas equipes sempre que a conferência se mostrar necessária para validação da tarefa ou da pontuação, comprometendo-se a devolvê-los após a conclusão da análise.

6.11.: As equipes deverão apresentar e executar apenas o que for solicitado nas tarefas, sob pena de não receberem pontuação referente à mesma.

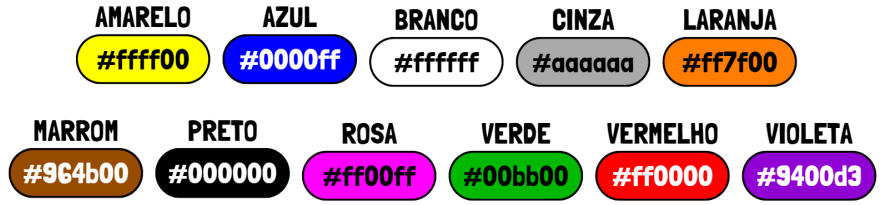
6.12.: As soluções das tarefas deverão ser apresentadas ou executadas sempre com a presença de no mínimo um líder, o qual, ao final da tarefa, deverá assinar a ficha correspondente à tarefa e/ou lote. Caso não haja a presença de um líder na apresentação e execução de uma tarefa, como também a falta de assinatura na ficha da tarefa, a mesma não será validada pela Blackout e a equipe não receberá a pontuação equivalente à mesma. Salvo o cumprimento de "Tarefas de Rua" a serem cumpridas fora do QG Central.

6.13.: Caso uma equipe apresente mais de uma solução para a mesma tarefa, ela não receberá a pontuação correspondente. Independente de uma das soluções ser ou não a correta.

6.14.: A entrega das tarefas deverá ocorrer sempre de forma discreta e dentro dos horários de entregas especificados. Não serão aceitas soluções entregues antes ou depois do prazo fixado na tarefa.

6.15.: Cabe às equipes identificar as soluções das tarefas entregues com no mínimo o nome da equipe e o número da tarefa, sob pena de serem desconsideradas por falta destas informações. Recomenda-se que as mesmas sejam entregues e/ou apresentadas em envelopes, caixas ou embalagens que mantenham a integridade do item.

6.15.1.: Os objetos deverão ser sempre originais e devem estar em bom estado de conservação;
6.15.2.: Os objetos poderão ficar retidos com a Blackout pelo tempo que julgar necessário, sendo devolvidos até o resultado final da gincana, desde que a tarefa não especifique o contrário.
6.16.: Algumas tarefas da gincana poderão ser divulgadas em reuniões oficiais com os líderes, pelo site, ou outros meios em data pré-definida. As demais tarefas serão divulgadas no período de realização da gincana.
6.17.: Ao final da gincana, no dia 29/11/2026 será realizada uma reunião com os líderes das equipes, para sanar quaisquer dúvidas, avaliação da gincana, e resposta de recursos em aberto (se houver).
6.18.: Caso necessário, como último recurso, a Blackout poderá anular, alterar, modificar, prorrogar ou suspender qualquer tarefa no decorrer da gincana, mesmo que concluída por alguma equipe. Isto poderá ocorrer caso a organizadora julgue ser necessário para manter o bom andamento e desenvolvimento da gincana. Esta informação, estará disponível na Seção "Notícias" do Site da Blackout, ou outro meio de comunicação oficial da Gincana.
6.19.: Fica estabelecido que, em todo o cumprimento e/ou entrega de tarefas, o horário máximo só será considerado ultrapassado no minuto seguinte. Exemplo: horário máximo de entrega: 21h00min. O cumprimento/entrega é considerada válida até 21h00m59s.
6.20.: A gincana terá tarefas divididas nas seguintes categorias: ARTÍSTICAS, ESPORTIVAS, LÓGICAS, RUA, RELÍQUIAS, DIVERSAS e ESPECIAIS.
6.21.: As tarefas esportivas terão pontuação fixa. Em caso de empate, as equipes receberão a pontuação equivalente à posição alcançada na prova, sendo que a equipe colocada na posição seguinte receberá pontuação de acordo com sua classificação, independente do número de equipes classificadas anteriormente.
6.22.: Em tarefas de cunho quantitativo, que pontuam as equipes por colocação, a equipe só receberá pontuação caso entregue/apresente a quantidade mínima possível para a tarefa. Caso não cumpra o mínimo possível, não receberá nenhuma pontuação pela tarefa, salvo especificações em contrário.
6.23.: Em todas as tarefas artísticas onde houver a necessidade de apresentação de música, sons e/ou danças, é de inteira responsabilidade das equipes a apresentação da música e/ou trilha sonora e/ou efeitos visuais e/ou sonoros, tais como o pen drive, notebook, computador, CD, instrumentos, ou outro meio a ser utilizado pela equipe participante. Salvo tarefas onde conste no texto da tarefa a isenção da apresentação do referido item.
6.24.: A Blackout - Gincanas e Eventos utiliza em suas charadas/tarefas lógicas as seguintes cores: Amarelo, Azul, Branco, Cinza, Laranja, Marrom, Preto, Rosa, Verde, Vermelho e Violeta, salvo exceções.



6.25.: Juntamente com cada lote de entrega, as equipes deverão apresentar o formulário de entrega de tarefas, conforme formulário disponível no site, devidamente preenchido.
6.26.: Nas tarefas de "mídia" em que a entrega não seja solicitada de forma física, estas, deverão ser entregues exclusivamente através do Google Drive, conforme especificado na própria tarefa.
6.27.: Na planilha de entrega de lote e/ou cumprimento de tarefas estilo "desafio charadista", a equipe deve escrever exatamente a resposta encontrada, sob risco de não receber a pontuação equivalente à tarefa.
Exemplo: Um martelo; Seis apitos amarelos.
6.28.: A caracterização incorreta ou a inexistência desta poderá impedir a equipe no prosseguimento/cumprimento/execução da tarefa, salvo quando especificado o contrário.

7.0 – Recursos:

7.1.: Cada equipe poderá enviar/apresentar um limite máximo de 10 (dez) recursos para avaliação junto à Blackout, independente do recurso ser deferido ou indeferido.
7.1.1.: Os recursos deverão sempre vir devidamente argumentados e, se possível, com provas para melhor avaliação. Tratando de provas em foto e/ou vídeo, estas devem ser entregues em um pen drive juntamente ao recurso impresso.
7.1.2.: Não serão aceitas entregas de contra-recurso.
7.2.: Até a reunião pré-gincana com os líderes das equipes no dia 28 de novembro de 2026, as solicitações e recursos deverão ser apresentados através do e-mail oficial das equipes e enviadas para o e-mail blackout.gincanas@gmail.com, podendo a Blackout responder através de e-mail, do site, grupo oficial no WhatsApp, ou através de reunião com os líderes de todas as equipes.

7.3.: A partir do início das tarefas gerais da gincana, no dia 28 de novembro de 2026, as solicitações e recursos deverão ser apresentados no QG Central somente por escrito, digitado e impresso em folha A4, e com a assinatura de ao menos um de seus líderes constantes na Ficha de Inscrição da equipe.

7.3.1.: A Blackout responderá todos os recursos em reunião com os representantes de todas as equipes ao final da gincana ou, excepcionalmente, em momento anterior a seu critério, podendo utilizar-se de seu e-mail e/ou site oficial (Home e/ou Notícias), ou grupo oficial da Gincana no WhatsApp;

7.3.2.: Recursos relativos à execução de uma tarefa, pontuação de tarefas divulgadas durante o andamento da gincana e/ou sobre a entrega de lotes serão recebidos em até 01 (uma) hora após a execução da tarefa/lote ou divulgação da pontuação;

7.4.: Em tarefas esportivas e artísticas de cumprimento presencial e/ou pontuação classificatória, as equipes poderão solicitar revisão sem a necessidade de um recurso, apresentando diretamente aos integrantes da Blackout provas em vídeo e/ou fotos para análise logo que encerrado o cumprimento da mesma. Nesse caso, a Blackout poderá dar a sua resposta de imediato aos líderes presentes, quando possível.

7.4.1.: Cabe somente a Blackout julgar se é necessário tratar a solicitação através do recurso escrito ou não.

7.5.: Após a divulgação dos resultados e classificação final da gincana, a Blackout receberá solicitações e recursos em até 3 (três) horas, somente por e-mail. A Blackout responderá os referidos recursos e solicitações em um prazo máximo de cinco dias úteis para uma melhor avaliação e levantamento de informações, podendo, se necessário, definir uma reunião com os representantes das equipes e a contratante.

7.6.: Recursos que visam tumultuar ou prejudicar o bom andamento da gincana poderão acarretar em punições para a equipe reclamante.

8.0 – Infrações:

8.1.: Em caso de desavenças entre as equipes participantes durante a gincana, as mesmas poderão ser punidas de acordo com a avaliação da Blackout.

8.2.: A equipe que agir dolosamente em prejuízo de outra equipe concorrente ou cometer qualquer infração às leis que regem os cidadãos, envolvendo direta ou indiretamente os componentes das equipes, poderá ser penalizado na sua pontuação ou até mesmo ser eliminada da competição.

8.3.: As equipes e seus integrantes estarão sob constante vigilância e deverão acatar todas as normas e leis vigentes no país, bem como todas as leis civis e penais.

8.4.: Caso a Blackout receba algum objeto/item, ou documento de identificação civil e/ou veicular, e constate que o mesmo não é original, a equipe participante será penalizada com a perda de pontos equivalente ao valor da tarefa do referido objeto/item.

8.5.: Todas as sanções e descumprimentos do Regulamento poderão variar de 50 pontos a 500 pontos. Podendo as sanções ser aplicadas uma ou mais vezes, quando necessário. Em caso de sanções de natureza grave, a equipe estará sujeita a eliminação da competição.

9.0 – Dos Vencedores e Premiação:

9.1.: No encerramento da gincana serão apurados os pontos das tarefas realizadas e a equipe que obtiver a maior pontuação será considerada a vencedora.

9.2.: Em caso de empate, o critério de desempate será a equipe que obteve a maior pontuação na tarefa número 1 (um), persistindo o empate, será considerada a maior pontuação na tarefa número 2 (dois), e assim sucessivamente, até que haja o desempate.

9.3.: A divulgação da classificação das equipes será realizada no ato do encerramento da gincana pela Blackout, no dia 29/11/2026 em horário e local a ser definido posteriormente.

9.4.: Toda e qualquer premiação é de inteira responsabilidade da Contratante.

9.5.: Em caso de alteração no resultado da gincana após serem analisados os últimos recursos pela Blackout, ficam as equipes obrigadas a cederem suas premiações a quem é de direito.

10.0 – Das Disposições Gerais:

10.1.: Eventos promovidos pela contratante durante a realização da gincana, vinculados ou não à mesma, assim como sua organização, comercialização de ingressos, acesso, estrutura e demais detalhes são de inteira responsabilidade da mesma. Por sua vez, a Blackout e seus convidados terão acesso livre e gratuito a estes eventos.

10.2.: Se por algum motivo a gincana não puder ser executada como planejado pela equipe organizadora e/ou contratante, devido a problemas técnicos, intervenções não autorizadas, fraudes, ou outras causas que sejam externas ao controle da Blackout, e que possam corromper ou afetar a administração, segurança, idoneidade, integridade ou a conduta correta deste evento, a Blackout reserva-se no direito, a seu critério, de cancelar, encerrar ou suspender, pelo prazo que entenda necessário, a gincana, podendo a seu livre critério determinar como concluído a realização do evento.
10.3.: Caso seja necessária alguma alteração no regulamento, esta somente terá validade após comunicado a todas as equipes participantes e/ou divulgação no site oficial www.equipeblackout.com.
10.4.: Os casos omissos a este regulamento e quaisquer outras dúvidas que surgirem durante o evento serão dirimidos exclusivamente pela Blackout, em caráter definitivo.
10.5.: O regulamento estará disponível no site da Blackout durante a gincana, sendo que é de inteira responsabilidade das equipes e seus participantes o conhecimento das regras que regem este evento.
10.6.: A Blackout, organizadores e patrocinadores não se responsabilizam por quaisquer danos materiais ou pessoais que possam ocorrer antes, durante ou depois do evento com as pessoas participantes, veículos ou terceiros, sendo de responsabilidade civil de cada participante o cuidado com os demais cidadãos participantes ou não do evento.
10.7.: Este regulamento dispõe sobre as normas gerais da gincana, a simples entrega/envio da ficha de inscrição pelos líderes da total ciência e concordância do mesmo, com todos os seus artigos e disposições.

A gincana é uma prova de astúcia, espírito de equipe e integração!

Boa sorte e uma ótima gincana a todas as equipes!

Blackout – Gincanas e Eventos
Taquara/RS

Novembro de 2026

Assinatura de ao menos um dos líderes, conforme os artigos 3.1.1; e 10.7 deste Regulamento:

_____ _____
Líder Geral 1 Líder Geral 2

_____ _____
Líder Geral 3 Líder Geral 4

_____
Líder Geral 5